

OCEAN EUROPE LTD.



Distribuido por:
ERBE SOFTWARE, S.A.
Serrano, 240-28016 Madrid

PRINTED IN JAPAN

SNSP-EH-ESP

EXHAUST HEAT

SUPER NINTENDO™

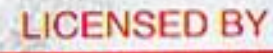
PAL VERSION

MANUAL DE INSTRUCCIONES

ocean

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®.









INTRODUCCION

Gracias por comprar Exhaust Heat. Antes de empezar asegúrate de leer atentamente este manual de instrucciones que cubre la información sobre el manejo de este software y de que lo usas correctamente y con cuidado.

CONTENIDOS

COMO PROGRESA EL JUEGO

1.¡ALLA VAMOS!
Los jugadores principiantes empiezan a leer desde aquí.

2. ENTRENAMIENTO
Primero, acostúmbrate a manejar el volante.





3. LA FABRICA
Escoge tus piezas y prepárate para la carrera.

4. EL GRAN PREMIO
Participa en la batalla del Gran Premio. Gana las 16 pistas y ve a por el campeonato del mundo.





5. TEST
Para correr lo mejor posible, busca el montaje adecuado para cada pista. Es lo único que hace falta para intentar las nuevas partes adicionales.

1. ¡ALLA VAMOS! BIENVENIDO AL CIRCUITO

(1) INSCRIPCION DEL JUGADOR

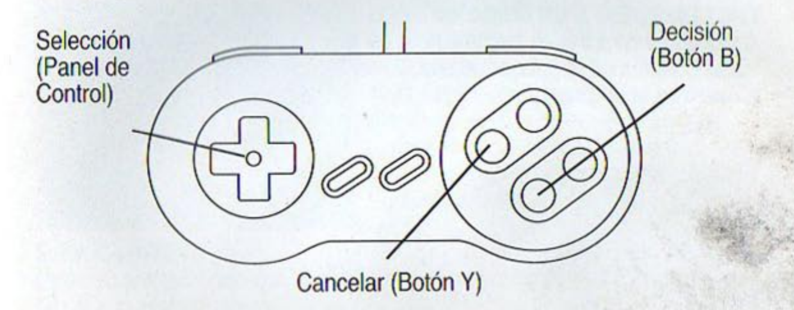
Pulsando el botón START en la pantalla del título Nyou es conducido a la pantalla de selección del número del conductor. Hay cuatro números, elige uno. Sitúa el cursor en el número de coche que quieres y pulsa el botón B.

NUEVO

Si quieres borrar la información de un número específico selecciona "NUEVO". Después escoge el número que deseas borrar y la información se borrará. Entonces puedes volver a inscribirte desde el principio.

USANDO EL MANDO

(Para manejar tu máquina...........página 8)



INTRODUCE TU NOMBRE
Primero tienes que registrar el nombre del conductor a través del número escogido. Se pueden elegir hasta 9 caracteres.
Moviendo el Panel de Control arriba y abajo se seleccionan las letras, haciéndolo a izquierda y derecha se mueve el cursor.
Cuando hayas acabado de registrarlo pulsa el botón START y continúa con la siguiente pantalla.

CAMBIAR
Si quiere cambiar el nombre que has registrado escoge "CAMBIAR". Esto te permite cambiar sólo el nombre.

GRABAR
Para ver los tiempos récord anteriores.

SELECCION DE MODALIDAD
Hay dos modalidades, entrenamiento y gran premio. Es imposible que un principiante se convierta en campeón del mundo la primera vez que juega. Los aspirantes más cautos se dirigen al entrenamiento. Todos los demás al Gran Premio.

GRAN PREMIO
Primero las preliminares, después la carrera. Combina el poder de la máquina y tu habilidad para controlar el circuito. Para más detalles ve a la página 17.

ENTRENAMIENTO
Te dan unos fondos fijos, así que utilízalos para probar varias puestas a punto. Para más detalles ve a la página 5.

TEST DE PUESTA EN MARCHA
Antes de introducirte en las preliminares, pon en marcha la máquina tantas veces como quieras para encontrar el mejor montaje para la pista. Más detalles en la página 18.

FIN DEL JUEGO
Regresas a la pantalla del título.

2. PERO PRIMERO EL ENTRENAMIENTO

¿QUE ES EL ENTRENAMIENTO?

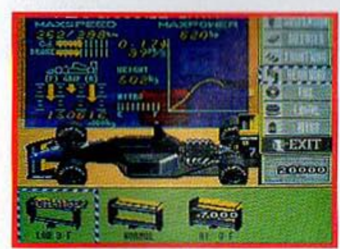
PRIMERO, PRACTICAS BASICAS EN LA MODALIDAD DE ENTRENAMIENTO

Corre el Gran Premio sin prepararte y puedes sorprenderte con que no obtienes la puntuación que esperabas.

Proponte una categoría más alta, y para empezar con este entrenamiento, perfecciona tu técnica de conducción y habilidad en el montaje de la máquina.

LAS ETAPAS DEL ENTRENAMIENTO

1. PREPARANDO EL COCHE
Primeramente, en la fábrica pon tu máquina en las mejores condiciones posibles utilizando la cantidad de fondos fija. Comprobarás que las diferentes pistas y condiciones climáticas exigirán distintos requisitos del coche. La participación regular en carreras te dará a conocer qué funciona mejor según las distintas condiciones.



LOS FONDOS
En la modalidad de entrenamiento los fondos están fijados, pero en la modalidad Gran Premio se te concede dinero de premio de acuerdo con tu puesto en cada carrera. Vierte tu dinero dentro del coche para prepararlo para la siguiente carrera.

2. LA CARRERA
Una vez has acabado con el montaje no hay más trabajo difícil por el que preocuparse.

¡Ya has salido! Hay 16 pistas en total pero puedes llegar a conocerlas bastante rápidamente. Apréndete la pista concienzudamente y aspira a la carrera perfecta.

3. OBSERVANDO
Cuando finaliza el tiempo de ataque, aparecen representados los resultados de cada vuelta. Si se ha establecido un nuevo mejor tiempo, permanecerá como el récord.

SELECCION DE PISTA

ESCOGIENDO LA PISTA
En este juego hay 16 pistas. Cada una tiene su propio trazado y se puede decir que el dominio de éstos decide a los ganadores y perdedores. Prepara tu máquina para enfrentarte a la pista individual y apréndete las peculiaridades de cada pista.

BANDERA NACIONAL
PAIS/DATOS DE LA PISTA
Si quieres seleccionar esta pista escoge "SI" y pulsa el botón



B.EXTENSION
La extensión de la pista.

RECORD DE CARRERA
El récord del corredor más rápido.

RECORD DE VUELTA
El récord de la persona que ha corrido la vuelta más rápida. Mira el mapa de la pista y fíjate en la línea de meta y en el puesto de entrada.

RECORD
Se puede ver la mejor vuelta y la mejor clasificación de cada pista. Moviendo el Panel de Control a izquierda y derecha vas a la siguiente pista, START te devuelve a la pantalla del título.



ESCOGER LA PISTA
Utilizando el Panel de Control escoge la pista que quieras y pulsa el botón B. Entonces la pista se agranda de modo quepuedas ver los datos con detalle.

EL TIEMPO ATMOSFERICO
En el entrenamiento y las pruebas puedes seleccionar el tiempo atmosférico pulsando el Panel de Control.



Despejado
Tiempo bueno para la carrera.

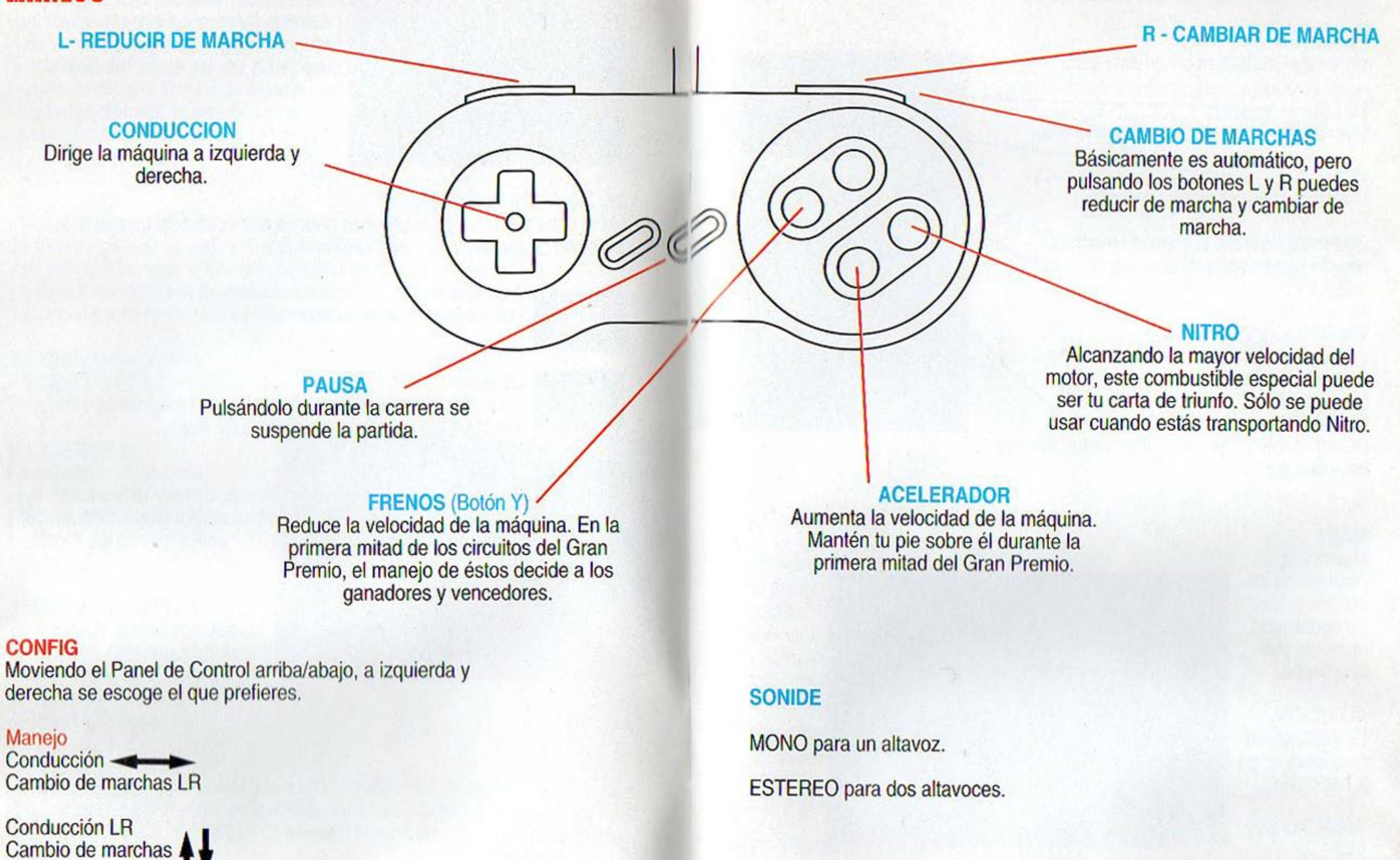


Llovizna
Lluvia débil que humedece la pista y es fácil patinar. Sustituye los neumáticos por unos de lluvia.



Lluvia
Realmente está cayendo una buena. Es muy fácil patinar, así quesustituye los neumáticos por unos de lluvia y conduce con precaución.

MANEJO



CONFIG

Moviendo el Panel de Control arriba/abajo, a izquierda y derecha se escoge el que prefieres.

Manejo
Conducción ⟷
Cambio de marchas LR

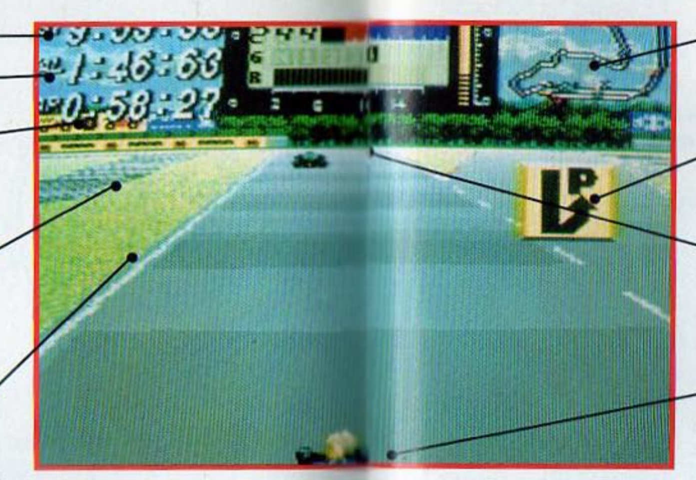
Conducción LR
Cambio de marchas ↑↓

SONIDE

MONO para un altavoz.

ESTEREO para dos altavoces.

LA PANTALLA DE LA CARRERA



EL MEJOR
Muestra el mejor tiempo en esta pista.

TOTAL
Muestra el tiempo de la carrera en curso.

VUELTA
Muestra tu mejor tiempo de vuelta.

Cuando atraviesas la línea de meta, tu posición aparece bajo "MEJOR"

MURO
Si chocas contra éste, tu coche resultará gravemente perjudicado. Ten cuidado.

TIERRA
Si la golpeas tu velocidad disminuirá, así que trata deevitarlo.

MAPA
Muestra la posición de los coches rivales. Tu coche está marcado con una flecha.

POSICION
La posición en la vuelta anterior.

NUMERO DE VUELTA
Muestra el número de vueltas que has realizado.

MAPA
Ver página 10.

SEÑAL DE PISTA
Cuando se aproximan curvas y puestos, éstos brillan en lapantalla.

COCHE RIVAL
Adelántalos - y procura no chocar.

MI COCHE
Tú estás tras las ruedas de este coche.

LOS INDICADORES

INDICADOR DE DAÑOS
Muestra las averías del coche. Cuando chocas contra muros, coches rivales, etc., este indicador cambia de azul a rojo. Si entras en un puesto durante la carrera, la avería se reparará y el indicador se pondrá en cero. Si al acabar el indicador es rojo, necesitarás mucho cantidad de dinero para las reparaciones.

VELOCIMETRO
Muestra la velocidad a la que estás yendo.

NITROMETRO
Muestra el nivel de nitro actual.

POSICION DE LA PALANCA DE MARCHAS
Muestra la posición de la palanca de marchas en ese momento.

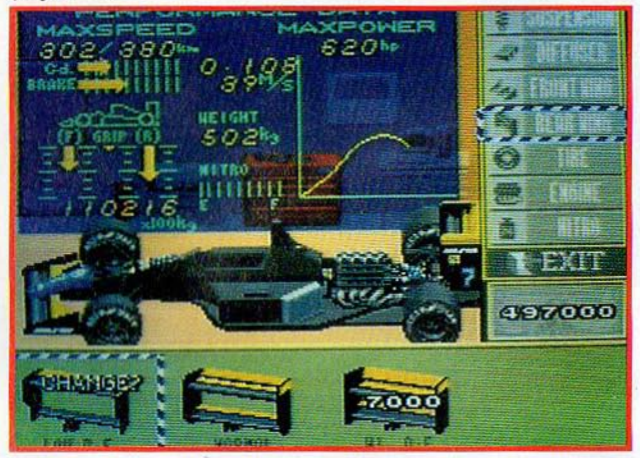
TACOMETRO
Muestra las revoluciones del motor.

3. MONTANDO TU MAQUINA

En esta pantalla puedes pagar y cambiar piezas de la máquina.

VENTANA DE LAS PIEZAS

Piensa cuidadosamente y equipa tu máquina con las piezas que se muestran aquí. Para saber acerca de las piezas consulta la página 19.



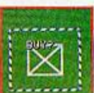
CURSORES DE LAS PIEZAS



CURSOR DE COMPRA
Al colocarlo sobre una pieza aparece el precio. No puedes instalar nada sin haberlo comprado antes.



CURSOR DE CAMBIO
Cuando escoges una pieza se cambia por la que estás utilizando en ese momento.



CURSOR X
Un cursor como este significa que no puedes comprar esta pieza en particular.

DATOS DE LA ACTUACION
Esta ventana muestra el rendimiento variable cuando las piezas se añaden o se quitan. Información sobre los datos de la actuación en página 14.

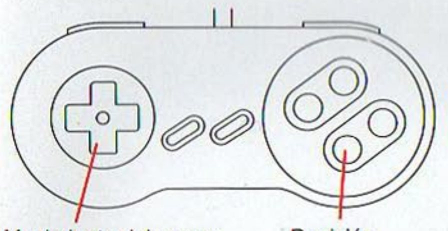
VENTANA DE MENU
Decide cuál de los 10 tipos de piezas añadirás, quitarás o pagarás. Si llevas el cursor a SALIR, la ventana inferior y pulsas el botón B abandonas la fábrica. Información sobre las piezas en página 19.

CURSOR DE MENU
Mueve los 2 cursores libremente e intercambia las piezas. La explicación sobre las piezas del cursor aparece más adelante.

SALIR
Te traslada a la siguiente pantalla.

FONDOS
Se necesitan para comprar piezas. Cuando ganas un premio en el Gran Premio éstos aumentan. En la modalidad de entrenamiento tendrás una cantidad de dinero fija disponible desde el principio.

UTILIZANDO LAS TECLAS



Movimiento del cursor   Decisión

DATOS DE LA ACTUACION

VELOCIDAD MAXIMA

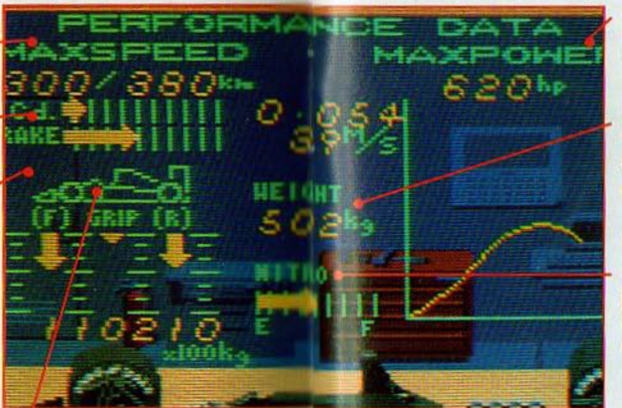
Muestra la velocidad máxima de la máquina de este modo:
Normal / velocidad máxima
Velocidad máxima / con Nitro

Cd.

Resistencia del aire. Cuanto más baja, la aceleración es mejor.

FRENADO

Muestra el poder de frenado de la máquina (la fuerza a la que para una vez se ha empleado el freno). Cuanto más alto es su valor, más fácil es frenar.



POTENCIA MAXIMA

Muestra el rendimiento máximo del motor.

PESO

Muestra el peso del coche. Cuanto más pesado, encontrarás más inercia y será más difícil tomar las curvas.

NITRO

El suministro actual de Nitro, el catalizador que permite mayor rendimiento excediendo los límites. Merece la pena usar nitro en las pistas rectas (página 26).

(F)
Muestra la fuerza hacia abajo (DF) de la parte delantera del coche (la fuerza que empuja el coche hacia abajo). Cuanto más alta es la DF de esta parte, más fácil es tomar una curva.

AGARRE
Muestra el agarre de los neumáticos. Cuanto más alto es este valor, los neumáticos se enganchan mejor a la carretera y la conducción es más estable.

(R)
Muestra la DF de la parte trasera del coche. Cuanto más alta es la fuerza de empuje, más difícil es para la parte trasera del coche agitarse en las curvas.

CURVA DE POTENCIA Ve las características del motor de un vistazo.

Produccion

Movimiento

- Modelo de alta potencia -bueno para velocidades máximas.
- Modelo de fuerza de torsión - bueno para la aceleración.

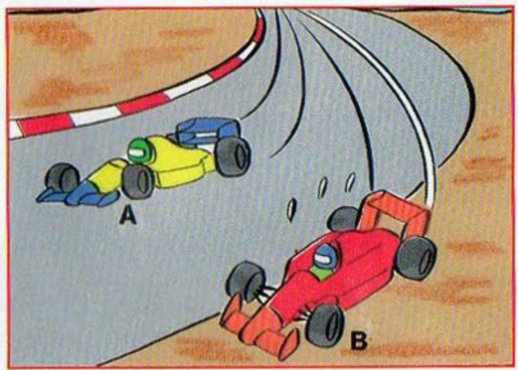
CURSO BASICO DE INSTRUCCION

Es un curso de instrucción para aquellos que no están completamente seguros de cómo montar su máquina. La base de la velocidad es el motor. Pero si simplemente aumentas la potencia del motor no podrás tomar las curvas.

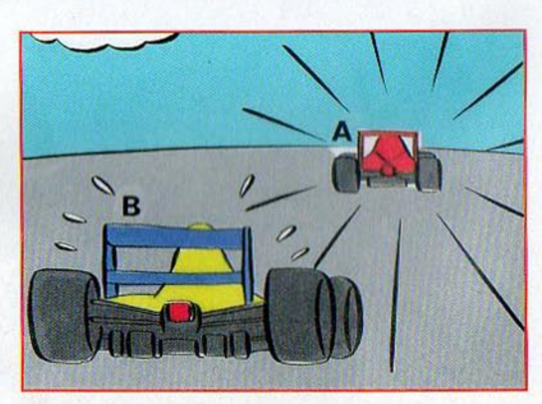
VELOCIDAD O TOMAR CURVAS

Para tomar las curvas es importante la fuerza hacia abajo (DF). Sin embargo, si aumentas demasiado la DF, la resistencia del aire se incrementa y la aceleración empeora. Veamos la diferencia con 2 modelos de montaje. Las piezas que no se mencionan son idénticas.

A ALETA DELANTERA - DF BAJA
ALETA TRASERA - DF BAJA
DIFUSOR - PEQUEÑO



En una curva, aunque la tomen a la misma velocidad, A no doblará tanto como B.



B ALETA DELANTERA - DF ALTA
ALETA TRASERA - DF BAJA
DIFUSOR - GRANDE

Al acelerar, cuanto menor es la resistencia del aire, aceleras más rápido.

De modo que para pistas con muchas curvas es mejor el tipo B, para las que tienen pocas curvas mejor el tipo A. Prueba otras combinaciones y consigue el montaje más conveniente para tu conducción.

4. PARTICIPA EN EL GRAN PREMIO

Así que al fin puedes participar en el Gran Premio. Este Gran Premio es la culminación de los deportes de motor del mundo. ¡Buena suerte!.

CARRERA

El horario de la carrera es el siguiente.

(1) Presentación de la pista. La pista siguiente, que escogiste anteriormente, se introduce. Esta es la que correrás.

(2) Preparativos para las preliminares (fábrica 1). No olvides que el montaje de la máquina con Nitro es especialmente importante para alcanzar las mayores velocidades, así que asegúrate de conseguir un poco.

(3) Preliminares. Cuanto más rápida sea tu intervención en estas preliminares, mejor será tu posición de salida en la carrera.

(4) Preparativos para la carrera (fábrica 2). La carrera siguiente decide los ganadores y perdedores de este circuito. Asegúrate de realizar concienzudamente los últimos preparativos.

(5) La Definitiva. Hazlo lo mejor que puedas, consigue llegar a la final.

(6) Mira los resultados. La puntuación de tu conductor variará de acuerdo con tu posición.

(7) Grabación de los resultados de la carrera. Para grabar los resultados de la carrera escoge "si", si no quieres grabarlos escoge "No". Si eliges "No" la carrera en la que acabas de participar no se grabará y puedes volver a correrla desde el principio. Y puesto que los récords de los mejores tiempos se graban automáticamente, no hay nada que perder.

5. LA CARRERA PROGRESA

MODALIDAD DEL TEST

Hasta ahora habrás corrido una pista, pero puedes utilizar la modalidad del test después del Gran Premio. Es fácil cambiar sólo un parte y hacer una prueba de este montaje de modo que puedas confirmar lo que estaba mal anteriormente. Ignorando el tiempo y la competición puedes hacer todas las carreras de ensayo que quieras, así que usa esta modalidad para averiguar el montaje ideal para cada pista.

PIEZAS
Cambia el montaje de las piezas cada vez.

(MONTAJE DE LAS PIEZAS - página 12)
(EXPLICACION DE LAS PIEZAS - página 19)

DATOS DE LA ACTUACION
Lee los datos de la actuación y consigue entender tu máquina. (página 14)

DINERO DE PREMIO
Si quieres comprar piezas que necesitas. (página 40)



GASTABLE
Los neumáticos y el nitro no se pueden usar después de una carrera. Corre una y otra vez hasta captar firmemente el montaje de la máquina y las características del circuito.

FIN DEL JUEGO Regresas a la pantalla del título.

CARRERA (página 17)

INFORMACION SOBRE LAS PIEZAS

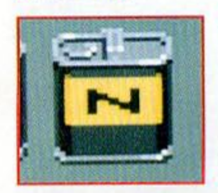
NITRO
Originalmente era un combustible usado en los preliminares, utilizando justo lo necesario para unas pocas vueltas para mejor tiempo. Pero como es muy pesado, si reemplazaras tu combustible habitual por éste, el peso se convertiría en un gran obstáculo. De este modo, guardado en un tanque separado en pequeñas cantidades (máximo 4 litros) se bombea dentro del motor para proporcionar potencia explosiva cuando es necesario. Además, puesto que el Nitro cambia de calidad muy fácilmente, se desecha al final de cada carrera. Intenta utilizar la mayor cantidad que puedas.



20 Cómpralo cuando sea absolutamente necesario.



30 Precio económico



40 Este te llenará.

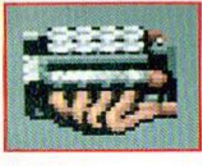
MOTORES

El corazón de tu máquina. Mirando la tabla de datos V8 tiene 8 cilindros ordenados en forma de V. A más cilindros, mayor es la revolución de los motores, pero las reglas establecen un límite de 12.



JADD V8

Es tu primer motor. El rendimiento máximo es bajo pero tiene una banda de potencia amplia y fácil de utilizar.



FORO V8

Es un motor con una potencia razonablemente alta que ha recortado el alcance bajo de las revoluciones en favor de um rendimiento mayor.



ILMOA V10

Con una banda de potencia amplia se puede usar satisfactoriamente, incluso con transmisiones de niveles bajos.



RENART V10

De revoluciones altas, es un modelo de motor de alto poder. Acoplado con transmisiones de muchos niveles, correrá al lado de motores de primera clase.



HOMODA V12

Con un ritmo de carrera ascendente, este motor logra cualquier circuito.

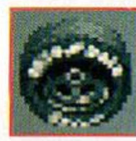


FERARI V12

Este motor demuestra su habilidad en circuitos de alta velocidad y va más allá de ganar o perder contra un oponente en una batalla con tus propios récords.

NEUMATICOS

En una carrera utilizas y desechas un conjunto de neumáticos. Teniendo presente que se gastan durante la carrera es esencial buscar la calidad que se acomoda a tu bolsillo. Y como tus fondos podrían andar mal, te proporcionarán neumáticos de repuesto ya utilizados por otro equipo. ¡Pero nadie quiere llegar tan abajo!.



PIEZAS DE REPUESTO
Neumáticos de segunda mano. No esperes que hagan algo más que rodar. Tienes estos neumáticos desde el principio, así que cámbialos inmediatamente.



LLUVIA
Neumáticos que muestran su utilidad en tiempo húmedo. Con buen tiempo tienen un agarre medio entre normal y de repuesto.



NORMAL
Universal, adaptable para cualquier pista.



ALTO AGARRE
Bueno para pistas de alta velocidad, dejando el alta fija más baja de lo habitual.



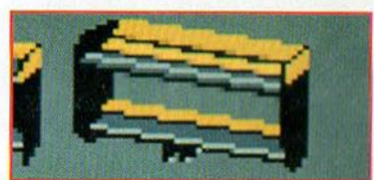
ESPECIAL
Sale muy caro usarlos siempre pero son magníficos en pistas con muchas curvas.

ALETAS TRASERAS
La aleta es lo que lanza el aire por encima del coche, empujando los neumáticos sobre la pista y aumentando el agarre. Llamamos fuerza hacia abajo (DF) a la fuerza de empuje causada por esta aleta. Puesto que una mayor fuerza hacia abajo aumenta la estabilidad del coche, resulta más fácil tomar las cuevas. Y puesto que la aleta trasera ejerce fuerza hacia abajo en la parte de atrás de la máquina, opera para mejorar la estabilidad de la cola. Es mejor igualarla con una aleta delantera y adaptar el montaje a cada pista.

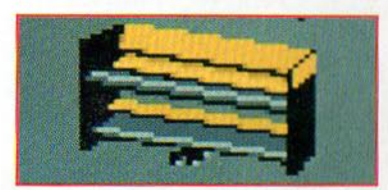
NORMAL
Aleta trasera intermedia.



DF BAJA
Para pistas de alta velocidad.



DF ALTA
Para pistas con muchas curvas.



ALETA DELANTERA
Ajusta la fuerza hacia abajo en las ruedas delanteras. Si la fuerza hacia abajo es mayor delante que atrás, hay peligro de patinar. Lo contrario también es un problema - resulta difícil tomar curvas.

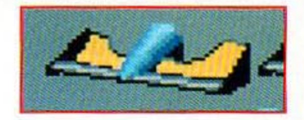
NORMAL
Medio.



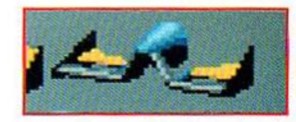
DF BAJA
Para pistas de alta velocidad.



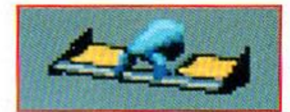
DF ALTA
Para pistas con muchas curvas



ESPECIAL L
Disminuye la resistencia del aire



ESPECIAL H
Aumenta la fuerza hacia abajo, disminuye la resistencia del aire.



DIFUSORES
Un difusor es lo que provoca la fuerza hacia abajo expulsando fuera el aire que entra en el hueco entre el chasis y la pista.
Si utilizas esta fuerza hacia abajo con eficacia se reduce la resistencia del aire.

NORMAL
Medio.



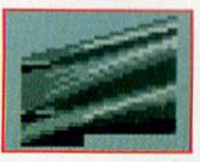
PEQUEÑO
Para pistas de alta velocidad.



GRANDE
Para pistas con muchas curvas.



ESPECIAL
Ejerce una fuerza hacia abajo potente más que alargarla.



SUSPENSION
La suspensión es la unidad que aumenta la eficacia de la aleta (DF) y de los neumáticas (agarre) mediante el control de los cambios de la carga del coche.

SUAVE
La suspensión proporcionada inicialmente.



FUERTE
De más clase sin ser demasiado costoso.



ACTIVA
El mejor sistema utilizando pistones de presión del aceite controlados electrónicamente en vez de resortes.



FRENOS

Para reducir la velocidad a corta distancia tendrás que cambiar a un freno más potente.

NORMAL

El freno instalado inicialmente.



CARBON

Funciona bien, pero no es tan sensible como para que lo utilices libremente.



ANTIBLOQUEO

Funciona increiblemente bien. Pero si no tienes cuidado reducirá la velocidad más de lo necesario.

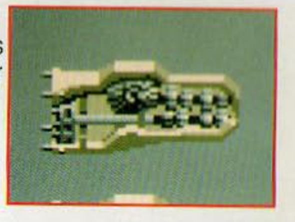


TRANSMISION

La transmisión es el aparato que cambia la velocidad de las marchas. Está dividido en varias marchas numeradas. A mayor número de niveles de marchas, menor es la carga del motor y mayor la aceleración. Advierte que las marchas de velocidad 5 y 7 están situadas en sus lados para aerodinámica.

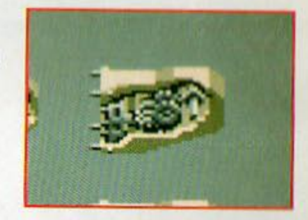
VELOCIDAD 4

La transmisión instalada inicialmente. Si sigues las instrucciones sobre el momento de cambiar de marcha con movimientos bruscos es razonablemente buena.



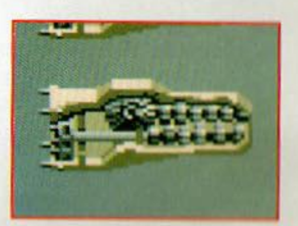
VELOCIDAD 5

Aerodinámicamente eficiente. Recomendada para carreras con rectas.



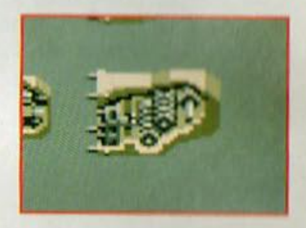
VELOCIDAD 6

La construcción es buena por lo que el rendimiento es bueno.



VELOCIDAD 7

Lo máximo en línea de transmisión. No se necesita para nada en el cambio de marchas manual.



CHASIS

Robusto pero ligero de peso, estos cuerpos de alta tecnología están hechos de fibras de carbon y otros materiales compuestos.

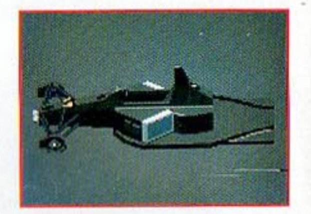
TIPO 1

Un chasis con un trazado sin complicación. Tiene la flexibilidad de encargarse de las piezas desequilibradas.



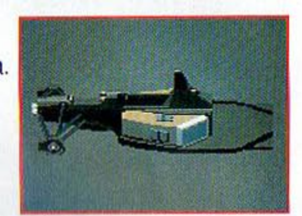
TIPO 2

Además de llevar el radiador adelante y mejorar el equilibrio, este chasis tiene mayor rigidez. La naturaleza de las piezas afecta a las rectas, así que ten cuidado.



TIPO 3

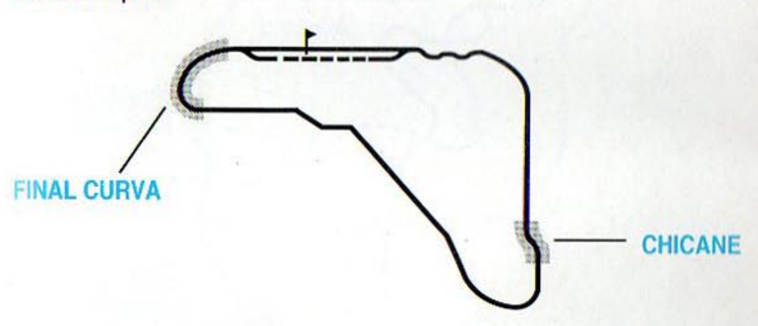
Está diseñado con énfasis en la aerodinámica. Puede ser muy rápido si consigues el mejor montaje, pero obtener el balance adecuado requiere mucha experiencia.



UNA INTRODUCCION DE LAS PISTAS

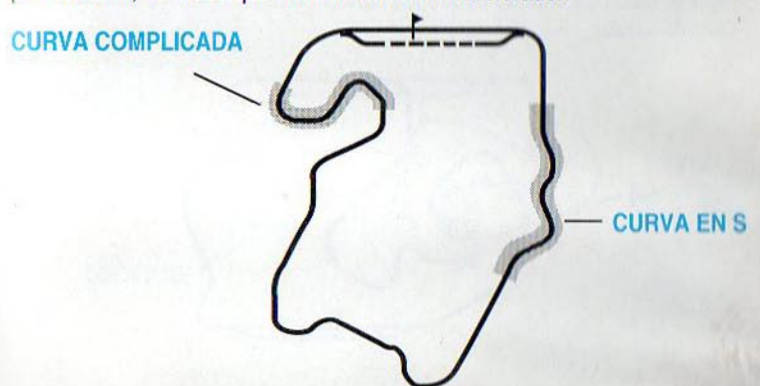
1 ITALIA

Uno de los principales circuitos de alta velocidad del Gran Premio. La entrada a la curva final es pronunciada, así que ten cuidado de no volar fuera de la pista.



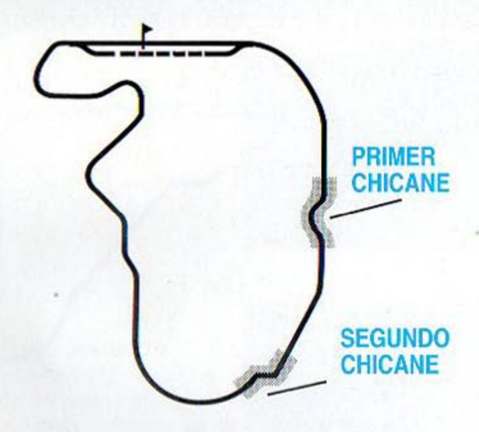
2 GRAN BRETAÑA (G.B.)

Se caracteriza por tramos largos y curvas variadas. La curva compleja en la última mitad de la pista tiene una curva muy pronunciada, de modo que ten cuidado con el acelerador.



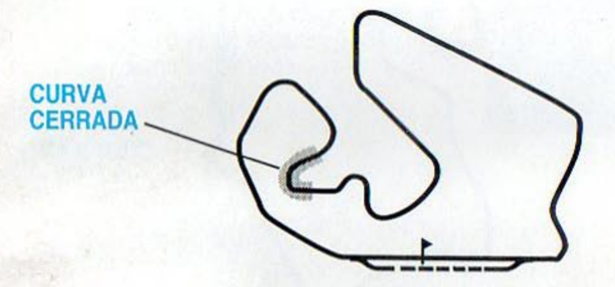
3 ALEMANIA

La mayor parte de la pista contiene tramos rectos y amplias curvas a todo gas. Puntos a tener en cuenta son el primer chicane y la curva a mano derecha justo antes de la curva final.



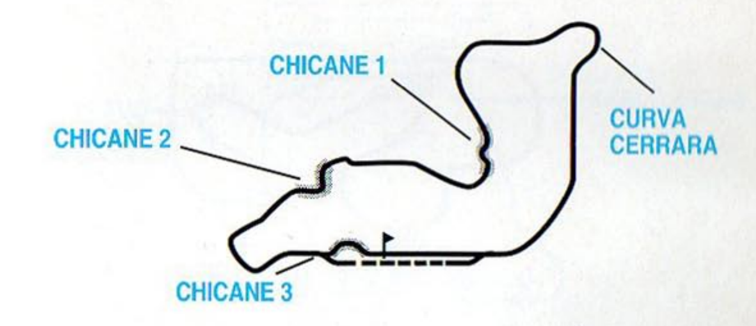
4 BRASIL

Después de atravesar la primera mitad larga y rápidamente, de repente están esperando pequeñas curvas cerradas. Realiza un cambio suave.



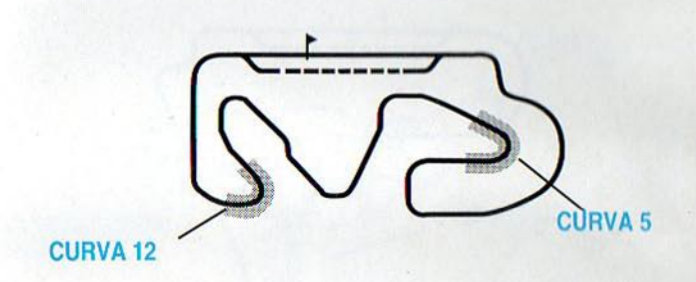
5 SAN MARINO

El primer lugar difícil es una curva cerrada a la izquierda seguida de una curva a la derecha. También ten cuidado dejar el tramo en las frecuentes curvas chicane.



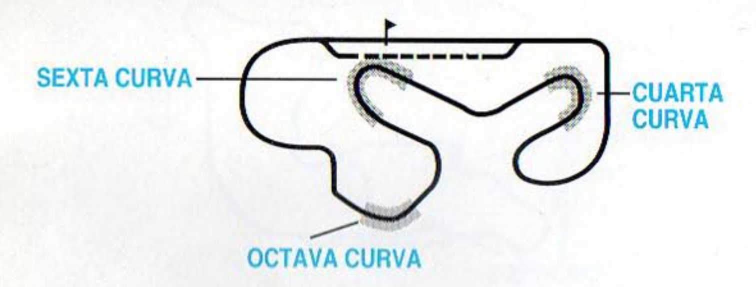
6 ESPAÑA

Una pista de alta velocidad que también requiere una conducción cuidadosa. Las esquinas quinta y décimo segunda son especialmente difíciles.



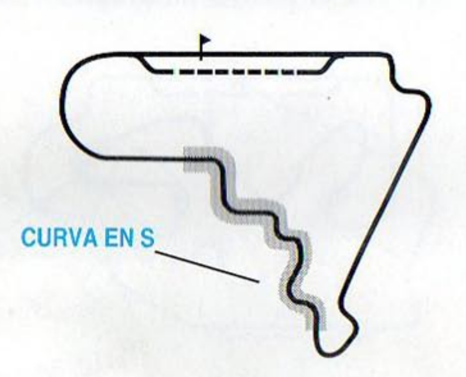
7 PORTUGAL

Una pista para conductores que ganan o pierden por guarnecer y dirigir el freno. En particular, si te sales de la Octava Curva, perderás mucho tiempo



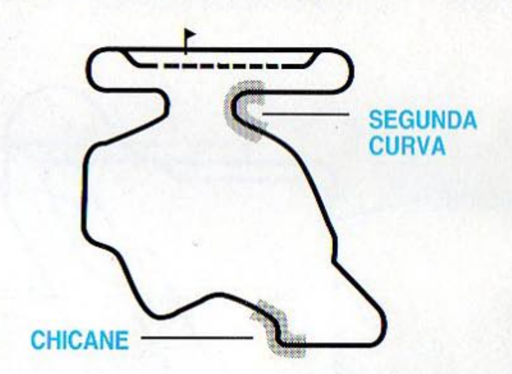
8 MEXICO

Prepara tu coche para tratar con una sucesión de Curvas en S más que para tramos de rectas. Si recuerdas que las curvas se ensanchan gradualmente, es fácil atravesarlas.



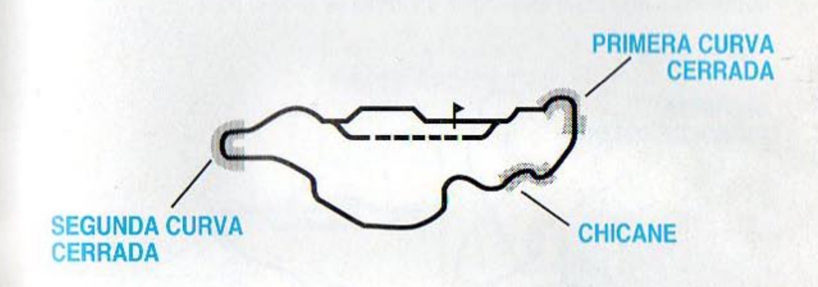
9 HUNGRIA

Hay muchas curvas en las que es fácil adentrarse con demasiada velocidad, así que tienes que asegurarte que estás en el carril correcto. Las posiciones R-50m y R-45m son peligrosas.



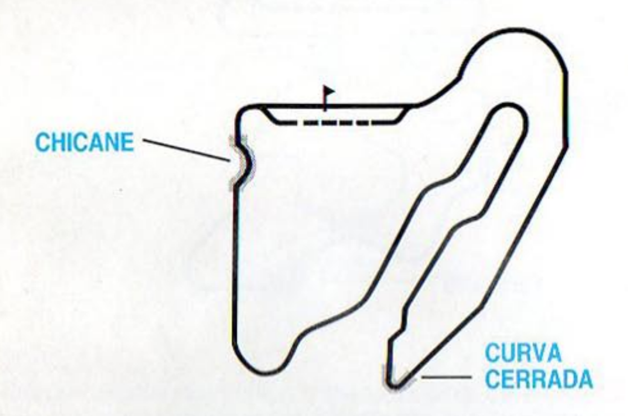
10 CANADA

Conseguir pasar las curvas cerradas es la clave para mejorar tu tiempo. Ten cuidado con la chicane que aparece inmediatamente después de la primera curva cerrada.



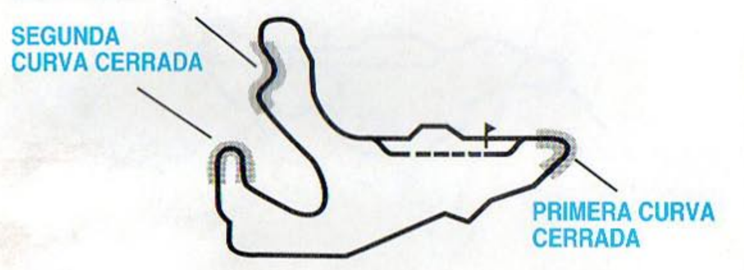
11 FRANCIA

De repente aparece una curva cerrada imprevista después de un tramo recto muy muy largo, así que estáte alerta con las señales de la pista y consigue pasarla. Acuérdate de reducir tu velocidad en la chicane anterior a la última curva.



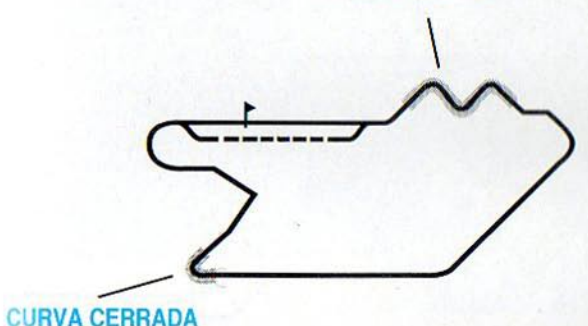
12 BELGICA

Ten cuidado - la pronunciada curva cerrada a la derecha justo después de la salida aparece justo en el momento en que estás acelerando. Adéntrate en la curva en forma de S de la pista.



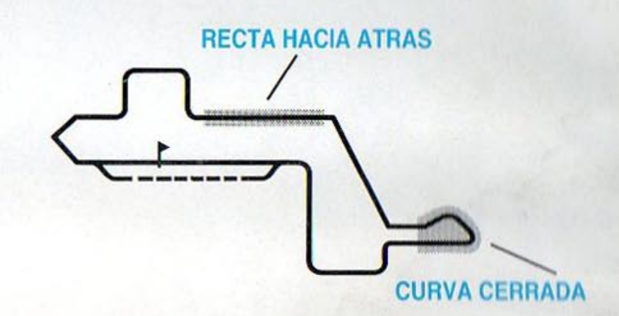
13 AUSTRALIA

Esta semi-calle tiene una curva en ángulo recto en el tercer giro a partir de la salida.



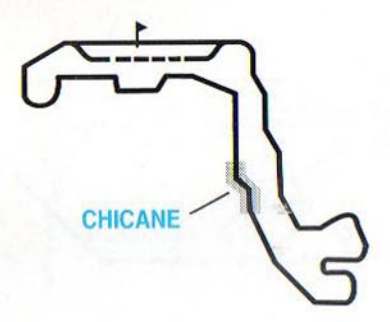
14 E.E.U.U. (AMERICA)

Una pista recta con curvas en ángulo recto. El vigilante de la pista está cerca, así que hay peligro de chocar contra él. Si recuerdas la forma de las esquinas no hay ningún problema para atravesarlas.



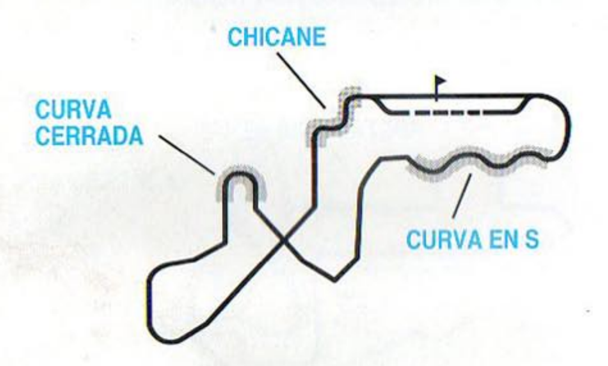
15 MONACO

Esta corta pista está dividida en estrechas curvas. Desde el principio de la carrera del Gran Premio, ganar esta tradicional batalla ha supuesto un símbolo de status.



16 JAPON

El único tramo de 8 pistas. Consigue un buen ritmo en la curva en forma de S y reduce lo suficiente en la curva cerrada. Ten cuidado de no salirte en la chicane.



DESCRIPCION DE LOS CONDUCTORES RIVALES



A. SETH (MCL)
País: Brasil

Este genio natural del pilotaje ha seguido el campeonato durante varios años. Su estilo de correr es alcanzar la pole position (posición en primera línea de salida) en las preliminares y escaparse del montón. La máquina depende del conductor y del motor.



N. MANSON (WL)
País: Gran Bretaña

Se caracteriza por conducir de una forma agresiva, pero esto puede ser su ruina. Su máquina está bien equilibrada sobre todo por su rendimiento aerodinámico.

A. PROTEUS (FER.)
País: Francia

Llamado "el Profesor" por su habilidad en la conducción. El tipo que escala posiciones firmemente desde atrás. Su máquina es tradicional, construida alrededor del motor.



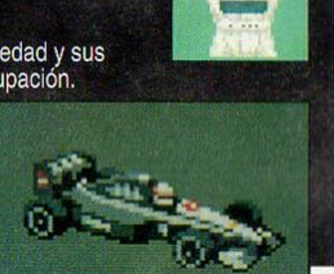
N. PIOUS (BEN.)
País: Brasil

Un brasileño de sangre caliente. En este momento ya no es el campeón, pero con su máquina de sencillo acabado su intención es subir puestos. Junto al equipo TYR su debilidad está en los neumáticos.



S. NAKADA (TYR.)
País: Japón

Está valorado por su habilidad, pero su edad y sus limitaciones físicas son causa de preocupación. Su máquina no es totalmente satisfactoria, pero tiene un potencial considerablemente alto.



A. CHESTER (JOR.)
País: Italia

Este duro conductor ha sido llamado "El Triturador", pero ha recuperado el equilibrio con el nuevo aprendizaje de su excelente máquina.




I. CAPYS (LEY.)
País: Italia

Este feroz conductor era conocido originalmente como "El Tigre", pero no puede abandonar a su bien intencionado pero débil equipo. Cuando la pista es la adecuada, "El Tigre" corre de nuevo.

REGLAS FORMALES DE "EXHAUST HEAT"

1. REGLAS DE LA CUOTA DE INSCRIPCION

La cuota de inscripción es la misma para cada carrera. Después de las preliminares te cobrarán 1,000 $. Sin embargo, aunque tus fondos no sean suficientes para cubrir esta cuota podrás participar.

2. REGLAS DE TIEMPO

Los participantes deben atravesar la línea de meta en 9 minutos y 56 segundos. Aquellos que permanezcan en la pista 10 minutos o más, serán retirados.

3. REGLAMENTO DE VUELTAS

En cada pista:
Preliminares: 2 vueltas. Tu pole position para la carrera principal se decidirá por el mejor tiempo de vuelta de dos. La Carrera: 3 vueltas de toda la pista.

La posición se calcula por el primero en cruzar la línea de meta.

4. REGLAMENTO DE LOS PUESTOS

Cuando entras en un puesto puedes arreglar cualquier avería de tu coche.

LIMPIAR LA MEMORIA DE RESERVA

Cuando quieras limpiar la memoria de reserva (Datos de cada número y récords de todos los tiempos) mantén pulsado el botón SELECT y pulsa RESET. Con el botón SELECT pulsado espera a la pantalla del título. Todos los récords serán borrados, el juego estará en el mismo estado como cuando lo compraste. Sin embargo, no está permitido dar marcha atrás en el puesto y en el último minuto en las paradas de los puestos en la 3ª vuelta para llegar a la línea de meta. Las reparaciones llevadas a cabo en el puesto son sin recargo, así que acuérdate de parar en el puesto si estás en la posición roja o en baja posición.

5. REGLAMENTO DEL DINERO DE PREMIO

Se pagará dinero de premio por cada carrera de acuerdo con la posición.

6. REGLAMENTO DE PUNTOS DEL CONDUCTOR

En cada carrera, se pueden adquirir puntos del conductor - cuanto mejor sea tu posición, más puntos. El conductor que acumule más puntos en las 16 carreras del año se convierte en el campeón de serie.

7. REGLAS FINALES

Los coches que cruzan la línea de meta deben hacerlo con su propia energía. Aquellos que quieren llegar a la meta en contacto con otro coche serán forzados a retirarse.

TERMINOS ESPECIALES

DNQ

Tu tiempo en las preliminares no se fué suficiente para ser medido.

DNF

Aparecerá si por cúalquier razön tu tiempo no es medido.

RETIRERSE (RETIRE)

Aparece si no llegas al final dentro del tiempo establecido.